

Lektion 18

Wir spielen, Wiederholung Kapitel 3 – Verlauf der Stunde

Ziele – die SchülerInnen können:

- den Wortschatz und die grammatischen Strukturen aus dem dritten Kapitel benutzen **Wortschatz:** Wiederholung des Materials aus Kapitel 3

Grammatik: Wiederholung des Materials aus Kapitel 3

Weitere wichtige Informationen:

Methoden:, aktive, spielerische

Formen: EA – Einzelarbeit, GA – Gruppenarbeit, PL – Plenum

Materialien: KB – Kursbuch, AB – Arbeitsbuch, Zusatzmaterialien, Digitales Whiteboard oder Projektor **Zusatzmaterial:** Würfel und Spielfiguren

Dauer: 45 Minuten

Verlauf der Stunde, Schritt für Schritt

1. Begrüßen Sie Ihre SchülerInnen.
2. Kontrollieren Sie die Hausaufgaben. Die SchülerInnen lesen die Hausaufgabe laut vor.
3. Stellen Sie dann die Ziele der Stunde vor.
4. Bitten Sie Ihre SchülerInnen, das KB auf Seite 44 zu öffnen. Sie finden hier ein Brettspiel, das sie zu zweit spielen werden. Jede Gruppe braucht einen Würfel und zwei Spielfiguren. Die SchülerInnen würfeln, wer die höchste Punktzahl hat, beginnt. Danach würfelt jeder/jede SchülerIn und bewegt sich vom Startfeld aus in Richtung Ziel. Jedes Feld hat eine Aufgabe zu erfüllen, die oben rechts auf Seite 44 beschrieben ist. Wer als Erste/r das Ziel erreicht, gewinnt.
5. Auf Seite 46 im KB finden die SchülerInnen 5 Übungen. Sie machen sie Schritt für Schritt, Übung 1 bis 3 und 5 in Einzel-, Übung 4 in Partnerarbeit. Kontrollieren Sie ihre Antworten in Plenum. Unter diesen Übungen sollen die Lernenden ankreuzen, wie begeistert, zufrieden oder glücklich sie über das Gelernte sind.
6. Bitten Sie Ihre SchülerInnen, das AB auf den Seiten 46-47 aufzuschlagen und den Beispielttest zu zweit zu bearbeiten. Erklären Sie die Anweisungen. Kontrollieren Sie die Antworten im Plenum.
7. Bitten Sie Ihre SchülerInnen, das AB auf Seite 44 aufzuschlagen. In Paaren spielen sie "Schiffe versenken". Sie haben zwei Spielbretter, auf dem ersten werden 8 Möbelstücke in beliebige Quadrate gezeichnet. Die SchülerInnen benutzen die Zahlen 1-5 und die Buchstaben A-E, um die Möbel ihres Partners zu finden. Der Gewinner ist derjenige, der als Erste/r alle Möbel seines Gegners gefunden hat.
8. Hausaufgabe: AB S. 45 Übung 1-3. und Vorbereitung für den Test. :-)